

PROF. DR. WINFRED KAMINSKI

Der digitale Sündenfall – Friedrich Schillers ästhetische Utopien und die virtuelle Welt der Computerspiele

Gliederung

Vorbemerkung

Politisch-historische Reflexionen

Der Spieltrieb

Moderne Spielweisen

Zum Schluss

Vorbemerkung

Eine erneute Lektüre von Friedrich Schillers „Ästhetischen Briefen“ über 200 Jahre nach ihrem Ersterscheinen zeigt verblüffende Ergebnisse. Denn der Leser erhält in den ersten Briefen eine umfangliche Diskussion der für Friedrich Schiller zeitaktuellen Fragen nach dem Verhältnis von Natur und Staat, nach dem von Individuum und Gesellschaft und danach ob und wie der „moralische Mensch“ in und nach dem Zeiten des jakobinischen *terreur* über die gesellschaftliche und politische Lage denken soll.

Es sind – wie vielleicht auch nicht anders zu erwarten – dann die schönen Künste, in denen Schiller ein Erneuerungspotential zu erkennen glaubte. Sie bringen zusammen, was in Staat und Gesellschaft entzweit und der Entfremdung ausgesetzt ist. Friedrich Schiller bewegt sich hier – vor Hegel und lange vor Karl Marx – auf der Ebene der kritischen Einsichten der damaligen politischen Ökonomie in die krisenhafte Entwicklung der frühkapitalistischen Gesellschaft. Die schönen Künste und das freie Spiel bilden das Remedium gegen den „Antagonismus der Kräfte“.

Politisch-historische Reflexionen

Zehn Jahre vor seinem Tod, im Jahre 1795, veröffentlichte Friedrich Schiller in den „Horen“ seine mittlerweile weithin berühmten und viel zitierten Briefe über die „Ästhetische Erziehung“. Er hatte sie in den Jahren davor für den dänischen Prinzen Friedrich Christian von Augustenburg verfasst. Dabei entstanden siebenundzwanzig Briefe.

Einleitend stellt sich Friedrich Schiller in die kantische Traditionslinie. Um dann jedoch in der Durchführung etwas Anderes und Eigenes zu verfolgen: Eine Theorie der „Kunst und der ästhetischen Erfahrung in geschichtsphilosophischer Absicht“.

Den Hintergrund seiner Überlegungen bildet die Französische Revolution, die einst von ihm enthusiastisch begrüßt worden war und die er als Vollendung der Aufklärung und als Durchbruch der Freiheit erlebt hatte. Aber er bewertete sie nach dem „terreur“ als Rückfall in die Barbarei. Seine „Ästhetischen Briefe“ nehmen von dieser Desillusionierung ihren Ausgang, also von einem politisch-historischen Problem.

Friedrich Schiller führt die Kunst an, um dieses Problem zu lösen. Er traut der Kunst zu, die Transformation des politischen *status quo* in den Zustand der Freiheit zu vollbringen. Im zweiten Brief erläutert er, dass das „vollkommenste aller Kunstwerke, der „Bau einer nahen politischen Freiheit“ sei. Und er führt ergänzend an, dass gerade die Kunst „eine Tochter der Freiheit“ sei. Gleichwohl weiß er, dass das „Bedürfnis“ herrscht und die „gesundete Menschheit unter sein tyrannisches Joch“ beuge. Die Spannung zwischen „bloßem Naturgesetz“ und „Vernunftgesetz“ macht Friedrich Schiller zu seinem Thema. Der Autor weiß, dass dies keine Kleinigkeit ist und es bedeutet nichts weniger als „das rollende Rad während seines Umschwungs auszutauschen.“ Um jedoch den „Staat der Not“ mit dem „Staat der Freiheit“ vertauschen zu können, bedarf es der genaueren Wahrnehmung des „Dramas der jetzigen Zeit“. Die Gesellschaft, so sieht es Friedrich Schiller, ist weit davon entfernt, eine Totalität zu sein. Wir finden vielmehr auf der einen Seite „Verwilderung“ und auf der anderen „Erschlaffung“; d.h. zwei Formen des „äußersten menschlichen Verfalls“. Dabei präsentieren die „niederen Klassen“ „rohe gesetzlose Triebe“ und die „zivilisierten Klassen“ bieten den Anblick einer „Degradation des Charakters“. Das bedeutet in Schillers Augen nichts anderes als ein „Gleichgewicht des Schlimmen“ auf der Grundlage eines Systems des „Egoism“. Dies alles hat nun unmittelbare Folgen für den Zustand der Menschen, die derart nur einen Teil ihrer Anlagen entfalten können und allenfalls zu „verkrüppelten Gewächsen“

geraten.

Friedrich Schiller zeigt sich darüber sehr bewusst, dass es die „Kultur selbst“ war, die den Menschen die Wunde schlug, sie „zerriß“ und sie „entzweite“.

„Auseinandergerissen wurden jetzt der Staat und die Kirche, das Mittel vom Zweck, die Anstrengung von der Belohnung geschieden. Ewig nur an ein einzelnes Bruchstück des Ganzen gefesselt, bildet sich der Mensch selbst nur als Bruchstück aus, ewig nur das eintönige Geräusch des Rades, das er umtreibt, im Ohre, entwickelt er nie die Harmonie seines Wesens, und anstatt die Menschheit in seiner Natur auszuprägen, wird er bloß zu einem Abdruck seines Geschäfts, seiner Wissenschaft.“

Diese von Friedrich Schiller erkannte Entzweiung gründet in der zunehmenden Arbeitsteiligkeit der Gesellschaft. Die Tatsache, dass der Denker oft ein „kaltes Herz“ zeige und der „Geschäftsmann ein „enges Herz“ lässt Friedrich Schiller dennoch nicht zu einem rückwärts orientierten Votum raten, sondern gerade in der „Zerstückelung“ der Individuen hat die Menschengattung ihre Fortschritte machen können. Der philosophische Kopf Friedrich Schiller erkennt in dem „Antagonismus der Kräfte“ das „große Instrument der Kultur“, aber fährt er fort „nur das Instrument“. Der Antagonismus ist nicht selbst das Ziel, sondern nur erst ein Mittel auf dem Wege dorthin; die „feindselige Selbstsucht“ muss durch das „gesellige Gesetz“ aufgehoben werden. Aber dies kann nur dann gelingen, wenn die Aufklärung weiter getrieben und das „sapere aude“ weiter verbreitet wird. Friedrich Schiller erkennt, dass der Weg dorthin noch erarbeitet und sogar noch gebahnt werden muss. Zwar weiß er soviel, dass der „Weg zu dem Kopf durch das Herz geöffnet“ werden muss und er rät deshalb dazu, die „Ausbildung des Empfindungsvermögens“ als dringendes Bedürfnis der Zeit anzuerkennen. Das wichtigste Werkzeug aber, um diesen Zugang zu finden, ist für Friedrich Schiller die „schöne Kunst“.

Der Spieltrieb

Die „schöne Kunst“ aber wird durch zwei Triebe mitbestimmt: den sinnlichen und den Formtrieb und ihr Wechselverhältnis gilt Friedrich Schiller als die „Idee seiner Menschheit“ schlechthin, die noch durch einen dritten Trieb, den „Spieltrieb“, überstiegen wird. Der Spieltrieb ermöglicht es, die „Zeit in der Zeit“ aufzuheben, das „Werden mit dem absoluten Sein“ und Veränderung mit Identität zu verknüpfen. Von diesem Trieb erwartet sich Friedrich Schiller nicht weniger, als dass er

„den Menschen sowohl physisch als moralisch in Freiheit“ setzen wird.

Des weiteren betont der Autor dann folgende Beziehungen: sinnlicher Trieb - Leben, Formtrieb – Gestalt und die „lebende Gestalt“ wird dann zum Gegenstand des Spieltriebs erhoben und diese wiederum soll nicht weniger sein als „Schönheit“.

An dieser Stelle nun – im 15. Brief – weist Friedrich Schiller selbst auf ein Gegenargument hin. Denn, so könnte man ja zu bedenken geben, wird nicht das Schöne dadurch, dass man es zum bloßen Spiel macht, erniedrigt und – wie er anführt – „frivolen Gegenständen“ gleichgestellt? Widerspricht es nicht der „Würde der Schönheit“, sie auf ein bloßes Spiel einzuschränken? Mit diesen rhetorischen Fragen, die Friedrich Schiller selber aufwirft, führt er zu dem Kern der Schwierigkeiten. Dieser ergibt sich aus der eigentümlichen Bestimmung von Spiel, die Friedrich Schiller in erster Linie als ästhetisches Spiel ansieht. Seine Idee vom Spiel geht gerade nicht auf die Vorstellung, wie sie im „wirklichen Leben“ im Gange ist, sein Spiel richtet sich nicht auf „sehr materielle Gegenstände“. Es geht ihm eben nicht um das „Volksspiel“.

In dem 15. Brief findet sich jedoch auch der viel zitierte Schillersche Satz, aber davor heißt es, und dies gibt seiner zentralen Idee einen besonderen Klang:

„Der Mensch soll mit der Schönheit nur spielen, und er soll nur mit der Schönheit spielen.“

Darauf folgt dann:

„Denn, um es endlich auf einmal herauszusagen, der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und *er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.*“

Dieser Formulierung, dieses Paradox, bildet für Friedrich Schiller die Basis für das „ganze Gebäude der ästhetischen Kunst“ und genauso sehr „der noch schwierigeren Lebenskunst“. Im Spiel und nur im Spiel, genauer aber im ästhetischen Spiel, überwinden wir den „Zwang der Naturgesetze“ und den „geistigen Zwang der Sittengesetze“.

In den jetzt folgenden Briefen richtet Friedrich Schiller sein Interesse auf das Feld der Erfahrung, und er lässt die Spekulation hinter sich. Er bietet uns jetzt seine Anthropologie an, worin dem Spiel ein besonderer Platz gesichert wird. Er reflektiert über angemessene und unangemessene Weisen des Kunstgenusses. Und schließlich deutet er den Entwicklungsweg des Menschen an:

„Es gibt keinen anderen Weg, den sinnlichen Menschen vernünftig zu machen, als daß man denselben zuvor ästhetisch macht.“

Das Ästhetische gilt hier als das Vermittelnde, der Durchgang durchs Ästhetische führt zum Vernünftigen. Wir haben es, das wird so offensichtlich, mit einem im besten Sinne idealistischen Programm zu tun:

„Auf den Flügeln der Phantasie verläßt der Mensch die engen Schranken der Gegenwart.“

In seinem vorletzten Brief, dem 26., hebt Friedrich Schiller, dann nochmals die kultivierende und zivilisierende Wirkung hervor, die durch die „Freude am Schein, die Neigung zu Putz und zum Spiele“ hervorgebracht wird. Dies aber bedeutet den entscheidenden Schritt zur Kultur. Friedrich Schiller merkt noch an, dass selbstverständlich nur vom „ästhetischen Schein“ die Rede sei, denn nur er ist ein Spiel.

Wir begegnen bei Friedrich Schiller der Unterscheidung zwischen physischem Spiel und ästhetischem. Die erstere Art, die er auch als „materielles Spiel“ benennt, ist ihm bloßes Phantasiespiel, ohne Form. Er zählt hierzu alle Spiele, die „im gemeinen Leben im Gange sind“. Die Schönheit jedoch und mit ihr das ästhetische Spiel hat zum Ziele, dem Menschen einem „geselligen Charakter“ zu erteilen.

Schillers „Ästhetische Briefe“ haben aber nicht allein eine anthropologische Fragerichtung, sondern ganz wesentlich eine historisch-politische. Denn abschließend kommt Friedrich Schiller auf seine Ausgangsfrage zurück, wenn es heißt, dass im Reich des ästhetischen Scheins „das Ideal der Gleichheit“ erfüllt werde. Friedrich Schiller war es nicht um das Kinderspiel zu. Ihm ging es in erster Linie um das Kunstspiel und dann daraus folgend das „Gesellschaftsspiel“, die Utopie des „ästhetischen Staats“.

Regelspiel und Spielregel

Oder vom Nutzen der Computerspiele

In den vergangenen Jahren sind immer wieder Computerspiele auf den Markt gekommen, die einerseits bei den meist männlichen Spielern auf großes Echo stießen und die andererseits von den Jugendschutzbehörden argwöhnisch beobachtet wurden. Jugendliche fahren ab auf Kampf- und Kriegsspiele wie *America's Army* oder *Command&Conquer*, während Politik, Pädagogik und Eltern nach Verbot und Zensur rufen.

Es war in der Zeitung zu lesen

Wer in den vergangenen Monaten Zeitung gelesen hat, erhielt gleich mehrfach abwertende Einschätzungen zu Computerspielen angeboten. In einer Wochenendbeilage der *Stuttgarter Zeitung* etwa stellte Sönke Iwersen anschaulich und nachvollziehbar dar, wie in den USA Soldaten und Zivilisten mit Computerspielen den Krieg proben. Seine Beispiele sind „*America's Army*“ und „*Marine Doom*“, an ihnen präzisiert er, dass in einigen Teilen die Spielehersteller eng mit dem Militär zusammenarbeiten. Wären Ballerspiele also ein Anreiz sich kämpfend und tötend zu betätigen?

Unter der Überschrift „Die Verdoomung der Republik“ stellte dann der Autor Bernd Graff, Kulturredakteur der *Süddeutschen Zeitung*, die neueste Version des Ego-shooters „Doom 3“ als eine „opulent aufbereitete Liquidierungssorgie“ dar und glaubt, eine „neue Gewalt der Bilder“ erkennen zu können:

„In einer Welt, die ohnehin nur mittelbar über produzierte Bilder erfahren wird, werden es von nun an auch synthetische Pixel sein, die uns Gewalt antun.“ Bernd Graff beschreibt „Doom 3“ als widerwärtig und brutal und nennt die Visualisierung in diesem Beispiel: Einen „bislang unbekannt(e)n Grad an abscheulichem Realismus“. Und sieht diesen parallel zum „obskuren Realismus“ der Filme von David Lynch und Quentin Tarantino. Dieser Autor lässt keine positive Aussage zu „Doom 3“ zu, Beschwichtigungsversuche akzeptiert er nicht, diese sind für ihn nur zynisch und abenteuerlich. Er fordert die Indizierung des Spiels. Dabei lehnt er es in mindestens zweierlei Hinsicht ab, zum einen wegen der grafischen Anmutung: „unerträglich“ und zum anderen wegen des Spielinhalts: „Untote abschießen“.

Als drittes Beispiel möchte ich für den Einstieg aus der gewiss moralisch eher unverdächtigen Zeitungsbeilage „*Chrismon. Das evangelische Magazin*“ zitieren. Darin ist ein doppelseitiges Foto abgebildet, das eine LAN-Party zeigt, an der in einer der charakteristischen Hallen mit endlosen Reihen von Computern mehrerer hundert Jugendliche – meist junge Männer – teilnehmen. Sie sitzen nebeneinander auf ihren nicht immer ergonomischen Stühlen, wippen auch hin und her, vor und zurück, sind konzentriert und spielen, oft ein ganzes Wochenende durch. Sie sind in der Regel von weither angereist, haben planen müssen, haben die Netzwerke eingerichtet, haben Kontakt halten und sich austauschen müssen. Alles beeindruckende Hinweise auf vielfältig vorhandene softskills, d.h. soziale Kompetenzen und dies in Verbindung mit dem viel kritisierten und

verbotenen Spiel „*Counterstrike*“?

Selbstverständlich wird in der Textspalte zu dem Bild auf „Einschusslöcher“ hingewiesen, auf Tote, die „rumliegen“, davon, wie ich die Zensur ausschalte und wie ich möglichst viel „Blut“ auf den Bildschirm bekomme: „Gib einfach inne console:violence_ablood 1, violence_hblood 1 und schon haste Blut.“ Es wird auch über die waffentechnische Ausrüstung reflektiert; etwa dass Terroristenjäger gewöhnlich eine Heckler&Koch benutzen. Am Schluss der Textspalte heißt es dann: „Zu einer guten Tradition sind ... inzwischen die so genannten LAN-Partys geworden, bei der Terroristen und Gegner in fröhlicher Runde gemeinsam viel Spaß haben.“ – Auch bei Bernard Graff war – allerdings voller Zweifel - von Teamgeist die Rede. Hier nun wird gerade Teamgeist, plus Fröhlich sein, plus Spaß haben herausgestellt.

Ehe ich en detail auf Wirkungs- und Rezeptionsweisen von Computerspielen eingehe, möchte ich noch einen vierten vorläufigen Zugriff versuchen. In einem ganz anders ausgerichteten Buch des österreichischen Schriftstellers Karl-Markus Gauß „*Mit mir, ohne mich. Ein Journal*“ fand ich folgende Darstellung:

„Auch hier in Grado waren die Erwachsenen meist alleine vor den Apparaten gestanden, die Kinder und Jugendlichen hingegen in Gruppen. Es stimmt nicht, dass Computerspiele die Heranwachsenden isoliert; während sie ungerührt die Killertomaten zermantschen, reden sie miteinander, sie belachen das Ungeschick eines Spielers, sie kommentieren das Geschehen, sie unterhalten sich nebenbei und auch über ganz andere Sachen. Der Computer ist nicht ihr Ziel, nicht der gefräßige Vernichter ihrer Wünsche, sondern bloß ein Anlaß, sich zu treffen, und ein Ort, wo man es tun kann. [...]

Einsam, verbissen, ins Stadium der Entseelung hinübergekippt sind vor dem Computer nur die Erwachsenen.“

Wie es die Spieler sehen

Ich möchte im jetzt folgenden Teil vor allem darauf eingehen, auf welche Weise Bildschirmspiele mit Ethik und Moral konfliktieren. Dabei werde ich vorerst rein deskriptiv Aussagen von Spielerinnen und Spielern präsentieren. Ihre Einschätzungen wurden im Rahmen des Forschungsprojektes „Wirkung virtueller Welten“ an der Kölner Fachhochschule mitgeteilt und zur Diskussion gestellt. Der Kölner Forschungsgruppe ist es wichtig, nicht über die Spieler zu

schreiben, sondern zu erfahren, was und wie sie über die Computerspiele denken. Ähnlichkeiten und Unterschiede ihres Selbstbildes mit Bezug auf das Bild, welches die Öffentlichkeit sich von ihnen macht, könnten aufschlussreich sein.

In Bildschirmspielen orientiert sich der Nutzer zuallererst an den Spielregeln und nicht zuerst an ethisch-moralischen Prinzipien. Man könnte so gar so weit gehen und sagen, für den Verlauf des Computerspiels werden die Regeln des Alltags außer Kraft gesetzt, und es gelten allein die Spielregeln. Es kann dabei dahin kommen, dass die Anforderungen des Spiel eine Herausforderung für die herkömmlichen ethisch-moralischen Standards bedeuten. In einer Vielzahl von Computerspielen ist etwa das Tötungsverbot aufgehoben. Ja, ganz im Gegenteil, das „Töten“ von virtuellen Gegnern gehört zu den Kernelementen vieler Genres. Es trifft zu für Strategiespiele wie „Age of Empires“, auf Kriegssimulationen wie „Suddenstrike“, auf Action-Rollenadventures wie „Diablo“ bis hin zum Ego-Shooter, worin das Ausschalten der Gegner mittels Waffengewalt den Mittelpunkt bildet.

Virtuelle Tötung ist *erlaubt* und wird *belohnt*, sei es durch Punkte, *to run up the score*, oder durch Freischaltung weiterer *items* und den Zugang zu neuen *Spiellevels*. Getötet werden Feinde oder im Spiel als Feinde definierte Gegenüber. Gewöhnlich gibt es strikte Regeln und Nichtbeachtung der Regeln wird auch geahndet; etwa - wie in vielen herkömmlichen Spielen – durch Punktabzug. Immanuel Kant kategorischer Imperativ hat aber –grob gesagt – im Spiel nichts zu suchen.

Wie gehen nun die Spieler damit um, dass sie im Spiel Herausforderungen annehmen müssen, für die sie die im Alltag geltenden ethisch-moralischen Maßstäbe beiseite lassen müssen, wenn sie denn Spielerfolg haben wollen? Werden die Anforderungen des Alltags außen vor gelassen oder wird das, was in der Wirklichkeit gilt, auch in die virtuelle Welt transponiert? Gilt den Spielern die virtuelle Spielwelt als von Ethik und Moral freier Raum, ausgerichtet einzig auf Macht, Kontrolle und Herrschaft?

Anschließend muss gleich gefragt werden, ob nicht evtl. auch der umgekehrte Weg zu untersuchen wäre? Werden nicht womöglich doch die Regeln der virtuellen Welt – zugespitzt gesagt: als Regeln des Tötens – doch in die reale Welt transferiert?

Ethisch-moralische Werte könnten ja schon in die Auswahl der je zu spielenden Spiele eingehen. Ich präferiere dann im Spiel nur das, was meinen sonstigen Maßstäben entspricht. Zusätzlich könnte es auch so sein, dass ich im Spiel eben nicht auf gewaltbetonte Strategien setze, sondern evtl. defensive bevorzuge, dies ist ja bei „Age of Empires“ möglich.

Bei den 80 von den Kölner Forschern befragten Spielerinnen und Spielern war es so, dass sie sich gewöhnlich ganz klar darüber waren, dass Spiel und Leben zwei Dinge sind. D.h., dass die Spielregeln nicht einfach im Alltag Anwendung finden und auch gar keine Geltung beanspruchen können.

„Also das ist was völlig anderes, ob ich jetzt auf so ein Männeken auf einer schönen Spielgrafik schieße oder auf einen Menschen. Das ist für mich was völlig anderes.“

„Sonst hätte ich auch Bedenken, wenn ich jemanden angreife beim (virtuellen, d.V.) Auto fahren – wenn ich jemanden ramme. Dann gelten für mich bestimmt nicht die gleichen Regeln am Computer wie in der realen Welt, dass ich da im Straßenverkehr bestimmt nicht absichtlich in andere Autos hineinfahre, alleine wegen meiner eigenen Sicherheit, ne! Gut, der Materialschaden, der ginge ja noch, in Anführungsstrichen. Aber, nee .. Im Computerspiel ist das völlig was anderes. Da kann man sich so richtig austoben, wirklich.“

Die Spieler unterscheiden in der Regel klar zwischen Spielerleben und Handlungen in der außer spielerischen Wirklichkeit. Sie wissen, dass beides nicht schlicht ineinander überführt werden kann, sondern dass eine Kluft zwischen ihnen existiert. Dabei beschreiben einige der Spieler durchaus, dass ihnen Computerspiele gestatten, „böse“ zu sein, „ein Killer und Schwein“. Für einige haben sie durchaus die Funktion der „Seelenhygiene“.

Ein Spieler offenbarte: „Beim Computerspiel ist mir das eher wichtiger, dem anderen weh zu tun, die Stützpunkte und so was, kaputt zu machen. Aber im realen Leben bin ich ein friedlicher Mensch eigentlich. Ich gehe dann immer – also wenn sich da ein paar zanken sollten, dann gehe ich immer weg. Dann mache ich da lieber nicht mit.“ Wir haben es bei den Spielern, die befragt wurden, mit durchaus reflektierten Personen zu tun. Und dennoch verblüffen manche eher drastische Aussagen:

„Also wenn da jemand erschossen werden muss, dann werde ich das auch da machen.“

„Es wär mir(..) auch egal, ob es Zivilisten sind, die ich da vernichten muß oder bloß Wissenschaftler, die gerade das Böse schlechthin vorbereiten. Also ich verschone da niemanden(..).“

Beide Aussagen erfahren aber ihre Einschränkung und Eingrenzung, dass sie nur mit Bezug auf Spiele Gültigkeit haben; es sind Aussagen über Spielverhalten, keinesfalls über Realverhalten der Befragten.

Ein weiterer befragter Spieler teilte mit, dass er sogar auf der Grundlage seiner Programmierkenntnisse ein Spiel wie *Duke Nukem* verändert habe: „Und es ist eher so – wie soll

man sagen, das bestimmte Anteile ich toleriere um des Spiels willens, aber eigentlich nur unter Protest. Zum Beispiel bei „Duke Nukem“ gibt es halt, ne sehr starke, ne Seite mit viel schwarzem Humor, die ich sehr lustig finde, sehr ironisch, eigentlich sehr gut; aber auch ne stark sexistische Seite in dem Bereich, die ich überhaupt nicht nachvollziehen kann und die mich eigentlich stört. Und deswegen auch den Wunsch, den ich eigentlich geäußert habe, das Spiel selbst zu beeinflussen. Was ich dann halt auch gemacht habe – habe die Elemente rausgeschmissen, die mir missfallen und habe die gefördert, die ich faszinierend fand(...).“

Eine gezielte Auseinandersetzung eines Spielers mit der Spielvorlage lässt sich auch bei einem weiteren Befragten erkennen, der gleich, ob er *Diablo*, *Quake* oder *Command&Conquer* spielt, dies als Wettkampf erlebt; den er völlig abstrakt auffasst. *Quake* ist nämlich ein Teamspiel und irgendwie ein Sport, und es geht vor allem darum, besser als der Gegner zu sein. Dazu passt sehr gut, dass gerade bei Online-Shooterspielen strenge Regeln gelten, was die spielbezogene Kommunikation, der am Spiel Beteiligten anbelangt, sie ist höflich und von gegenseitigem Respekt getragen: „Also bei dem Spiel, das ich spiele, da weiß ich, ich spiele mit anderen Menschen und dann ist es für mich selbstverständlich, daß ich mit diesen Menschen auch so umgehe, wie ich in der realen Welt mit Menschen umgehen würde. Daß man einfach freundlich zu einander ist(...). Das sind einfach ganz wichtige Regeln des Umgangs miteinander. Das macht einfach wesentlich mehr Spaß, wenn man mit Leuten auf einem Server spielt, die nett und cool zu einander sind, die sich auch gegenseitig loben und miteinander lachen oder so. Wenn du da irgendwelche Leute hast, die sich gegenseitig beschimpfen, das ist total dämlich(...).“

Es ist jedoch auch so, dass Spieler für die etwa die „Teamfähigkeit“ ein ganz wichtiges Moment in einem Computerspiel ist und gerade bei Online-Spielen, dass auch diese dennoch Unterschiede machen, wenn es um die Bewertung von Spielen geht. Es kann dann vorkommen, dass eine Gruppe begeisterter Counter-Strike-Spieler, die dieses Spiel als Sport erleben, von „*Hitman*“ sagen, dass es zwar „atemberaubend von der Technik und dem Spielgefühl“ her sei, aber darin eine Grenze überschritten sehen, die sie selbst nicht überschreiten wollen, hinsichtlich der Wirklichkeitsbezüge. *Hitman* ist auf jeden Fall im Vergleich mit *Counter Strike*, das sehr abstrakt ist, detailreicher und erzählerischer; die Spielfiguren haben individuellere Charakterzüge und eine Geschichte. Dieses Spiel hat Züge, die es über Zeichentrick- und Comicähnlichkeit hinaushebt, und erscheint dadurch abbildlicher.

Ein Teil der Spieler, auch wenn es hart gesottene *user* sind, blicken durchaus auf das, was in den

Spielen dargestellt wird und setzen es in Beziehung zum Spielzweck. So empfindet etwa einer *Soldier of Fortune* „absolut übertrieben“ und hat dafür kein Verständnis übrig, gleichwohl kann er parallel zu dieser kritischen Einstellung über das „coole“ Missionsdesign und die Levelarchitektur fachsimpeln und diskutieren. Wieder ein anderer stellte sich schon mehrfach die Frage: „Weißt du, was du hier machst?“. Sie reflektieren durchaus darüber, was sich etwa im Spiel *Mortal Combat 2* hinter „finishing move“ verbirgt, darauf dass sich hinter Tastenkombination und Spielanforderungen mehr verbergen kann als nur eine zu trainierende Fingerfertigkeit. Es sind im Grunde einige wiederkehrende Aspekte, die von Spielern der *computer games* abgelehnt werden: Gewalt gegen Kinder, Pornographie, Rechtsradikalismus und Rassismus und auch Tierquälereien. Dennoch ist gerade bei politischen komplexen Themen Ambivalenz zu spüren, und es deutet sich an, dass der martialische Hintergrund, etwa bei Kriegsstrategiespielen, durchaus als attraktiv empfunden wird und dass es dabei um Sensationen geht. An diesem Genre bspw. *Day of Defeat* wird dann doch die Anziehungskraft spürbar. Ein befragter Spieler antwortete etwa:

„Wenn z.B. Krieg ist, die Deutschen gegen die Amerikaner, so. Ich bin ein Deutscher und der andere ist ein Amerikaner. Dann ist das in dem Moment für mich geschichtlich und nicht faschistisch. Auch wenn einige dann sagen: Oh, da sind Hakenkreuze und da hat man auch noch Adolf Hitler auf der Bühne stehen sehen! Das ist verherrlichend! Öh .. da frage ich: Wo ist das verherrlichend?! Das ist für mich ein Geschichtsspiel. Das ist etwas anderes als wenn ich KZ-Manager spiele.“

Die Entschuldigungsargumente und die Selbstbeschwichtigung, die darin liegt, dass der geschichtliche Kontext betont wird, sind klar ersichtlich. Der Reiz dieses Spieles, aber eben auch vieler anderer gehen davon aus, dass Grenzen übertreten werden. Kriegsspiele etwa werden für viele attraktiv, indem sie sagen, diese seien eben aus der Sicht von „Historie und Taktik“ für sie interessant. Und von da an ist z.B. *Sudden Strike* für sie explizit kein kriegsverherrlichendes Spiel mehr, denn: „Ich weiß ja, ich habe nur ein paar Daten erschossen...“.

Was lernen wir durch Computerspiele?

Ich möchte in meinen jetzt folgenden Hinweisen einem besonderen Aspekt nachgehen, nämlich dem problemlösenden Denken in vernetzten Computerspielen. Dabei geht es mir um die Präsentation eines Modells zum Verständnis des Problemlösens.

Welche Interaktion, Denkstrategien und Problemlöseverfahren setzen die Spieler und Spielerinnen

ein? Die Irritationen durch den Gegenpart, auf die die Spieler reagieren müssen und welche sie zu Umorientierungen führen, sind auf verschiedenen Ebenen angesiedelt und reichen von solchen, die aus mangelnder Spielregelkenntnis rühren, bis zu solchen, die daher kommen, dass der Gegenspieler eine unvermutete Spielentscheidung getroffen hat, die so nicht vorherzusehen war und auf die anders als bisher von seinem Gegenüber reagiert werden muss.

Angesichts gegenwärtiger kulturpessimistischer oder kulturoptimistischer Positionierungen im Kontext der Reden von der Heraufkunft der „Wissengesellschaft“ ergeben sich mannigfache Anforderungen und Problemstellungen für erziehungswissenschaftliche Reflexionen und Analysen. Wegen der diskursiven Gemengelage zur Medialisierung von Welt und Erfahrung möchte ich mich abgrenzen von der „üblichen“ Debatte um Gewalt und Computerspiele. Denn innerhalb der reichhaltigen Diskussion und der Vielfalt empirischer Studien zur Wirkung von Computerspielen ist die Untersuchung interaktiver Denk- und Problemlösungsprozesse in der Wirkungsforschung bislang vernachlässigt worden. Da jedoch die Bewältigung der im Laufe des Spiels auftretenden Probleme den Reiz der Computerspiele ausmacht und somit problemlösendes Denken vom Spieler gefordert ist, handelt es sich hier um einen bedeutenden Aspekt des Mediums. Eine Ursache, warum dies bislang eher vernachlässigt worden ist, liegt unter anderem in der Komplexität des Untersuchungsgegenstandes. Die fortschreitende Entwicklung der Computertechnologie ermöglicht es den Programmierern der Bildschirmspiele immer anspruchsvollere Strategiespiele im Mehrspielermodus zu entwickeln, die so eine neue Form der Interaktivität zulassen.

Auf der Grundlage dieses Sachverhaltes möchte ich als analytische Herausforderung formulieren, dass eine entscheidende Komponente im Computerspiel der Gegenspieler ist. Ein Spieler kann seine Aufmerksamkeit nicht allein auf seinen Problemlösungsprozess lenken, sondern muss sich auch mit einem agierenden Gegenüber auseinander zu setzen. Dessen Aktionen und potentielle Handlungen muss er in seine Planungen einbeziehen und darauf schnell und angemessen reagieren. Dieser Problemtypus, mit dem der Spieler konfrontiert wird, könnte als interaktiv angelegtes Interpolationsproblem bezeichnet werden. Es ist dadurch charakterisiert, dass Ausgangspunkt, Zielpunkt und die Mittel bekannt sind, unbekannt ist, wann und wie die Mittel unter Berücksichtigung der Handlungen des Gegners eingesetzt werden können.

Flexibilität beim Problemlösen hängt nun hauptsächlich davon ab, ob der Mensch verschiedene Repräsentationen des Gegenstandsbereichs zur Verfügung hat und diese aufeinander abgestimmt einsetzen kann. Es gilt dabei zu berücksichtigen, dass diese Fähigkeit zum Perspektivenwechsel

Kompetenzen voraussetzt. Gerade im Netzwerkmodus, in dem eine Interaktion mit dem Gegenspieler unerlässlich ist, spielen kognitiv-emotionale Fähigkeiten in Bezug auf Erfolg eine tragende Rolle. Die Interaktion der Spielpaare zeigt immer wieder, dass angemessen flexibles Spielvorgehen, welches das realistische Antizipieren gegnerischer Handlungsabsichten sowie dessen Berücksichtigung beim Aufbau eigener Verhaltensmuster umfasst, in erster Linie für den Erfolg im Spiel verantwortlich sind. Angemessen flexibles Spielverhalten zeichnet sich darüber hinaus durch die Fähigkeit aus, vorhandene Wissensstrukturen als Reaktion auf ein Problem sowohl bereichsspezifisch, als auch gebietübergreifend so umzustrukturieren, dass sie zum Erfolg führen. Dazu sind Lösungstechniken notwendig, die eine Modifizierung bzw. Generierung von Schemata zulassen sowie Kompetenzen, Wissen hochgradig zu abstrahieren, d.h. über Oberflächeneigenschaften des Sachverhaltes hinauszugehen und den Fokus auf tiefere strukturelle Ähnlichkeiten zu setzen. Dadurch erst wird das Denken effektiv und von der konkreten Situation lösbar.

Wir können herausarbeiten, dass Computerspiele entgegen dem gängigen Vorurteil hoch komplexe Anforderungen an die Spieler stellen und dass diese noch durch die Möglichkeiten der Vernetzung gesteigert werden. Spielspezifische Handlungsmuster und individuelle Lösungsstrategien sind nicht allein spielimmanent bedeutungsvoll, sondern können auf Grund ihrer Abstraktheit ins Alltagsleben hineinwirken. Untersuchungen legen nahe, dass sich erfolgreiche Computerspieler durch kognitive Leistungen wie Abstraktionsfähigkeit, Verfügbarkeit eines breiten Spektrums an Problemlösestrategien, metakognitive Fähigkeiten, strukturierte Organisation von Wissen und kognitive Flexibilität auszeichnen. Erfolgreiche Spieler sind in der Lage, ihre Schemata überwiegend automatisch zu aktivieren, was zu einer enormen geistigen Entlastung führt und die Verarbeitungskapazität für die Bewältigung neuer Spielaufgaben erhöht. Die spezifischen intellektuellen Leistungen der Computerspieler zielen auf Steuerungsvollzüge, Zielorientierung und Koordination.

Vorsichtig können wir sagen, dass im Hinblick auf die Fragestellung, welche Kompetenzen Computerspieler im Verlauf ihres Spielens erwerben und inwiefern das Gelernte übertragbar auf andere Bereiche ist, eine „Nützlichkeit fürs Leben“ durchaus erkennbar wird. Zwar beschränkt sich das Gelernte in gewisser Hinsicht zuerst einmal auf die Spielwelt. Dennoch kann ein „heimlicher Lehrplan“ anerkannt werden, der die kognitiven Prozesse, wie z.B. die Generierung, Veränderung und Anwendung von geistigen Schemata sowie interaktives Denken, umfasst.

Der gesteigerte und immer noch steigende Wissenszuwachs führt zu Unübersichtlichkeit und Informationsüberlastung. Mit der Beschleunigung des Wissenszuwachses verkürzt sich auch die Zeit, in der Wissen veraltet. Einmal angeeignetes Wissen wird schnell inaktuell. Aufgrund der Informationsfülle wird es zunehmend schwieriger, Relevantes von Unwichtigem zu trennen. Ständig ist das menschliche Gehirn gefordert, sich an die neuen Bedingungen der Medialisierung anzupassen. Die dabei notwendige Datenauswahl hängt aber von der kognitiven Kompetenz des Einzelnen ab. Um die Fülle der Informationen mit bereits vorhandenen und gespeicherten Daten in Beziehung zu setzen und verarbeiten zu können, ist es von Vorteil, in Konstellationen zu denken sowie über ein Denk-Instrumentarium für Abstraktes zu verfügen. Möglicherweise können Strategiespiele diese neuartigen Denkleistungen fordern und fördern. Dann aber müssen wir das gängige abwertende Vorurteil gegenüber Computerspielen und -spielern ein Stück weit in die Schranken verweisen und die eigentümlichen Qualitäten dieses Mediums und wichtigen Teils heutiger Massenkultur hinweisen und hervorheben.

Moderne Spielweisen

Das ästhetische Spiel hält gleich weit Abstand von bloßer Sinnlichkeit und bloßer Abstraktion. Es hat aber Quellen – Schiller nennt sie *frivol* - die der Begierde und damit früheren wilden Zuständen verbunden sind. Wenn man so will, handelt es sich dabei, um die noch nicht in die Zwänge der Verfeinerung geratenen Elemente des Volkslebens und seiner Vergnügungen. Friedrich Schiller zitiert hier die Feste und Feiern der Antike und des Mittelalters.

Heutige Formen des Spiels, vor allem solche, die damals noch gar nicht denkbar waren, wie etwa Videospiele und *computer games* wären unter den Formen des volkstümlichen Spiels zu subsumieren. Es geht in ihnen um die Empfindung (Stofftrieb in Schillers Formulierung), um körperliche Erfahrungen und Erlebnisse, nicht um Steigerung zur Abstraktion (Formtrieb). Die Spieler der digitalen *games* wollen sich beweisen: Reaktionsfähigkeit, Schnelligkeit, Aufmerksamkeit und spielbezogene Fertigkeiten. Moralische und ästhetische Zwecke bleiben ihnen gewöhnlich fremd.

Während für den Schriftsteller und Ästhetiker Friedrich Schiller im ästhetischen Spiel die Wahrheit erscheint, muss von den modernen Spielen gesagt werden, dass sie unzweideutig Teil der Vergnügungsindustrie sind, Teil der Konsumindustrie. Sie haben ihre Unschuld längst verloren, denn sie zielen nicht auf eine Intensivierung des Menschlichen in zweckfreier Entfaltung, sondern

in den meisten Fällen auf das pure Beherrschen des Reiz-Reaktionsmechanismus. Was zählt sind die schnellen Reflexe und nicht Reflexionen.

Zum Schluss

Der Wiener Spieleforscher Clemens K. Stepina stellt heraus, dass Schillers Spielbegriff die Antithese von Sinnlichkeit und Vernunft in einem Dritten, eben dem Spiel aufgehoben sein lässt. Aber heute müssen wir fragen, ob wir weiterhin – so wie Friedrich Schiller – das Ästhetische als die „ideale Praxis der Pädagogik“ ansetzen können? Ist die „stolze Unschuld“ der Schillerschen Anschauungen noch überzeugend? Die Kritikerin Iris Radisch charakterisiert die „Ästhetischen Briefe“ Friedrich Schillers zudem als gedankenbrecherisch und begriffsrasselnd. Weit entfernt davon, dass heute - so möchte ich schließen - die Vorstellung des „homo ludens“ Wirklichkeit geworden wäre, müssen wir eher fürchten dass der *global player* zukünftig der Prototyp der Menschheit werden könnte.